Simon Woodroffe's
FLOYD
Es gibt noch Helden
ADVENTURE SOFT

Die für 'Floyd' verantwortlichen Bürger _

In seiner unermeßlichen Güte und Weisheit hat das allmächtige Omnibrain allen Bürgern, die an der Produktion von 'Floyd' beteiligt waren, eine Reise auf einen weitabgelegenen Ferienplaneten im geheimnisumwitterten Sektor X ermöglicht - Rückkehr ausgeschlossen!

Mitarbeiter

Idee und Design: Simon Woodroffe
Ausführender Produzent: Michael Woodroffe
Programmierung: Alan Bridgman
Produktionsassistenz: Matt Gardom
Administration: Tricia Woofroffe und Lorna Spink
Verkauf & Marketing: Karen Griffiths
Grafik und Animation: David Jeffries, Paul Drummond, Maria Drummond, Jef Wall, Steve Rutherford, David Cockburn, Paul Tempest, Malcolm Shortt, David Oliver, Deanne Cowe und Amanda Douglass
Sound-Effekte: Sarah Bowers
Grafik-Nachbearbeitung: Emma Davey, Andrew Brazier and Chris Downes
Unterstützende Soundbearbeitung: Jon Woodroffe
Musik: David R. Punshon
Titelthema: Graham Crabb (Pop Will Eat Itself / Golden Claw Music)
Spieletester: Scott Yates, James Sherwood, Tom Davey
Sprachaufnahmen und Casting: Rupert Degas
Verpackungsentwurf und -produktion: Campbell Fay Company Limited
Deutsche Projektleitung: Daniel "The Moose" Lang (Sunflowers)
Assistenz: Alexander Röder, Matthias Stiffel, Frank Fay
Deutsche Übersetzung: Kerstin Winter
Sprachaufnahmen: Synergy Studios, Bad Vilbel
Korrektorart: Marion Strothteicher
Unterstützende Arbeiten & Handbuch: Miracles Inc.
Marketing: Susanne Schäfer, Stefan Weyl (Bomico)
Vielen Dank an: Das Team von Pig'n'Pipes

Stimmen

Flóyd.....Tobias Meister
Dolores.....Regina Lemnitz
SAM.....Arne Fuhrmann

Uwe Koschel, Martin Arnhold, Stefan Wilkening, Ilona Strauss, Stefanie Mau, Thomas Wenke, Peter Wenke, Roberto Capelluti, Helge Heinold, Monika Hessenberg, H. J. Karrenbrock, Elke Schützhold, Mario Belon, Sonngard Bölke, Nick Benjamin, The Moose, Zarges & Wagner

Inhaltsverzeichnis_

Einführung 4

Hinweise für Ihre Gesundheit 5

Überblick über die Gemeinde 6

Aller Anfang ist schwer 7

Endlich im Spiel 9

Mauszeiger, und wie man sie deutet 10

13 Die Orakel-Datenbank

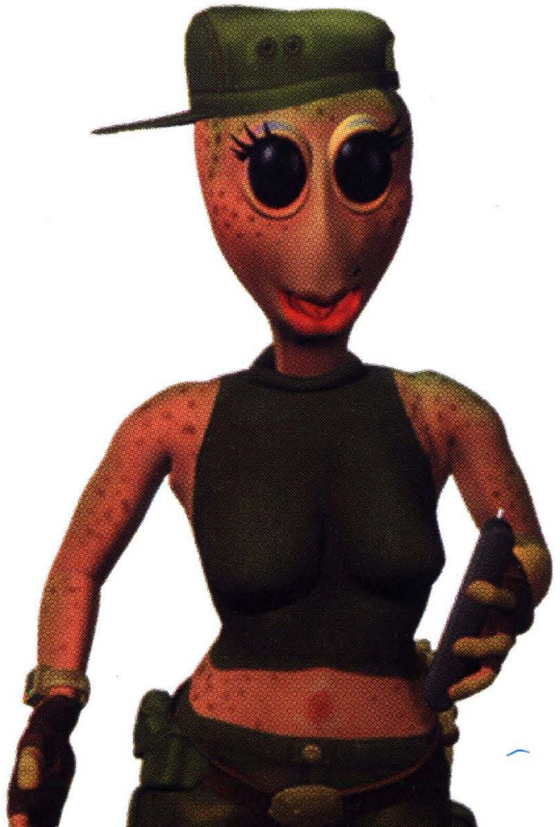
14 Kleines F-Tasten 1x1

15 Tips und Hinweise

16 Die Hauptdarsteller

18 Technischer Support

19 Ein kleiner Hinweis zum Schluß



Einführung_

Unser aller Freund Omnibrain ist zu Ohren gekommen, daß einige Bürger den verräterischen Wunsch verspüren, sich mit sogenannten CD-ROM-Spielen zu vergnügen, welche eigens zu diesem Zweck vom Planeten Erde eingeschmuggelt wurden. Obwohl dieses selbstsüchtige und unproduktive Verhalten gegen diverse Weisungen verstößt (konsultieren Sie bitte Ihr Orakel für nähere Hinweise), hat das Omnibrain in seiner grenzenlosen Güte diese Broschüre vorbereitet, um Sie vor den Schäden zu schützen, die diese Spiele anrichten können. Lesen Sie dieses Heft deshalb sorgfältig durch, und wenden Sie sich anschließend an den nächsten freundlichen Vollstrecker zwecks Persönlichkeitsumstrukturierung.

Einen schönen Orbit, Bürger!

Hinweise für Ihre Gesundheit _

Bei einem sehr geringen Prozentsatz von Bürgern kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten und Lichtmustern ausgesetzt werden. Die Betrachtung bestimmter Fernsehbilder oder Computerspiele kann bei diesen Bürgern einen epileptischen Anfall auslösen. Auch Bürger, die noch nie zuvor einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder irgend jemand in Ihrer Familie an Epilepsie leidet, dann suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Computerspielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, falls während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art von unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorierentierung oder Krämpfe.

Vor dem Starten eines Erdlings CD-ROM Spiels sind Bürger dazu aufgefordert, folgende Vorsichtsvorkehrungen zu treffen_ *[gem Weisung 9323]*

Setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt und benutzen Sie nach Möglichkeit eher einen kleinen als einen großen Schirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind. Vergewissern Sie sich, daß der Raum, in dem Sie spielen, ausreichend beleuchtet und gelüftet ist. Bei längerem Spielen sollten Sie nach jeder Stunde eine Pause von 10 Minuten einlegen.

"Die Erde ist ein kleiner, unbedeutender Planet, der im 9103ten Großen Umlauf in die Omni-Gemeinde assimiliert wurde. Zu diesem Zeitpunkt war seine Oberfläche zum größten Teil mit Wasser bedeckt - verursacht durch das umweltzerstörerische Verhalten seiner Einwohner (eine Spezies die vom Affen abstammt). Die Erde dient der Omni-Gemeinde heute primär als Endlagerstätte für toxischen Abfall "_

Auszug aus einer Orakel-Datenbank, die vor fünfhundert Umläufen durch eine Raum-Zeit-Anomalie fiel.

Überblick über die Gemeinde_

Dieser kurze und informative Abschnitt ist für alle Bürger gedacht, die noch nicht eingehend genug mit dem Lebensstil vertraut sind, den das Omnibrain für sie geschaffen hat. Das Omnibrain erachtet alle Lebensformen als seine Bürger, die es liebt und um die es sich kümmert. Dies trifft auch auf nicht assimilierte Bürger von Klasse B Planeten zu, die, obwohl sie noch nicht zur Gemeinde gehören, nichtsdestotrotz als Konzern-Bürger eingestuft werden - ob sie nun wollen oder nicht.

Die klassenlose Gemeinde des Omnibrains ist in Ministerien unterteilt, und alle Bürger müssen in einem davon dienen. Als wichtigstes Ministerium gilt das Kontrollministerium, welches vom Omnibrain speziell zum Schutz der Bürger gegen verräterische Kräfte geschaffen wurde, die von außen versuchen das harmonische Leben der Gemeinde zu stören.

Die Mitglieder dieses Ministeriums werden als Vollstrecker bezeichnet, und ihnen muß zu jeder Zeit Gehorsam und Respekt entgegengebracht werden. Weitere Ministerien sind das Vernehmungsministerium (verantwortlich für die Befragung verdächtiger, subversiver Individuen), das Forschungsministerium (welches mit der verantwortungsvollen Aufgabe betraut ist, das Leben der Bürger durch die Entwicklung immer neuer Bio-Präparate beglückend zu gestalten) sowie das Ministerium für Galaktische Unsicherheit. Letzterem obliegt es, die noch nicht assimilierten Randgebiete der Galaxis zu beobachten und zu betreuen.

Denken Sie daran, Bürger: das Omnibrain ist immer und überall. Zu Ihrer eigenen Sicherheit und Ihrem eigenen Schutz wacht es über Sie Tag und Nacht und hält so alle bösen Einflüsse von Ihnen fern.

Lobet und preiset das Omnibrain!

Aller Anfang ist schwer_

Bürger benötigen einen Rechner mit folgender Mindestvoraussetzung, um die CD-ROM überhaupt starten zu können:

- Pentium™ 75 PC • DirectX™ kompatible SVGA Grafikkarte
- 100% Soundblaster kompatible Soundkarte
- Maus • 4x Speed CD-ROM Laufwerk
- Mindestens 25 MB freien Festplattenspeicher
- 16 MB RAM • Windows®95
- Eine Lizenz zum Spielen von Erdlings CD-ROM Adventuren (Code: 121/0327-3239/32)

Das Omnibrain hingegen empfiehlt folgende Konfiguration:

- Pentium™ 90 (oder höher) PC • DirectX™ kompatible SVGA Grafikkarte
- 100% Soundblaster kompatible 16 Bit Soundkarte
- Maus • 6x Speed CD-ROM Laufwerk
- Mindestens 25 MB freien Festplattenspeicher
- 16 MB RAM
- Eine Lizenz zum Spielen von Erdlings CD-ROM Adventuren (Code: 121/0327-3239/32)
- Jede Menge Getränke und Knabberzeug (Weisung 9122)
- Eine Lizenz zum Erwürgen des Game-Designers als Strafe für die von ihm erdachten Puzzles (Code: 007/007-3240/45)

Um das Spiel unter Windows®95 spielen zu können, muß zur Installation folgende Vorgehensweise eingehalten werden_

Legen Sie die Floyd CD#1 in das CD-ROM Laufwerk Ihres Rechners.

Die Installation sollte danach automatisch beginnen. Falls dies nicht der Fall ist, dann klicken Sie auf das Symbol 'Arbeitsplatz'. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie auf das Symbol für das CD-ROM Laufwerk und anschließend auf die Datei SETUP klicken. Das Floyd Windows®95 Setup-Programm wird daraufhin starten.

Während der Installation von Floyd kann unter Umständen folgende Meldung auftreten: "Setup hat festgestellt, daß Ihre Treiber nicht mit DirectX™5 getestet wurden. Um die bestmögliche Leistung zu erzielen, kann Setup Ihre Treiber aktualisieren. Soll Setup Ihre alten Treiber ersetzen?". Wir empfehlen Ihnen in diesem Fall die Treiber NICHT zu ersetzen. Setzen Sie sich bitte mit dem Hersteller der betroffenen Hardare-Komponente in Verbindung und bitten Sie ihn um einen aktuellen Treiber, der mit DirectX™5 kompatibel ist. Floyd läuft auch auf Ihrer momentanen DirectX™ Version, DirectX™5 bringt nur einige unwesentliche Detailverbesserungen.

Sobald das Programm installiert ist, können Sie es starten, indem Sie auf den START-Knopf drücken, in das Verzeichnis 'Programme' und von dort in 'Adventure Soft' wechseln und das Symbol für 'Floyd' anklicken. Sie gelangen in ein Menü von welchem aus Sie ein neues Spiel beginnen, einen Spielstand laden oder aber das Spiel wieder verlassen können.

Floyd deinstallieren_

Mittels der 'Uninstall'-Funktion können Sie das Programm jederzeit wieder von Ihrer Festplatte entfernen. Aus Sicherheitsgründen werden dabei aber die Spielstände nicht mitgelöscht. Wir bitten Sie, diese manuell mit dem Windows-Explorer von der Festplatte zu beseitigen.

Endlich im Spiel_

Bei Floyd handelt es sich um ein Spielgenre, welches auf der Erde gemeinhin als 'Point-And-Click-Adventure' bezeichnet wird.

Unsere Untersuchungen haben ergeben, daß diese Charakterisierung darauf zurückzuführen ist, daß der Spieler mittels eines 'Mauszeigers' auf der Oberfläche einer primitiven, Kathodenstrahl-gesteuerten Röhre herumklickt, was zu der Darstellung bunter Pixels führt. In diesem hier vorliegenden Spiel, sollen die bunten Pixel den Bürger Floyd darstellen. Er ist grün, pummelig und seine Größe und sein Gewicht entsprechen den Konzernrestriktionen.

Ursprünglich wurde angenommen, daß es sich bei der sogenannten 'Maus' auf der Erde um ein Nagetier handele, dies konnte inzwischen jedoch als 'Witz' entlarvt werden. Keines der getesteten Nagetier konnte auch nur den geringsten Effekt auf den Fortlauf des Spiels erzielen, selbst nachdem man einige Exemplare mit einem COM-Port statt eines Schwanzes herangezüchtet hat. Nach weiteren Tests mit Ratten, Wiesel und - aufgrund eines Mißverständnisses - mit einem Elefanten, stieß man auf ein seltsames, kleines Plastikgerät, mit 2 bzw. 3 Knöpfen an der Oberseite. Die gezüchteten Nagetiere fanden daraufhin Verwendung als Delikatesse in mehreren Omni-Restaurants.

Im Spiel werden Sie Floyd zum ersten Mal in der Intro-Sequenz begegnen, in der er - GELÖSCHT AUS SICHERHEITSGRÜNDEN - und danach- GELÖSCHT AUS SICHERHEITSGRÜNDEN. Nach Ende dieser Szene können Sie die Steuerung der Figur selbst übernehmen. Einem unbestätigten Gerücht zufolge, läßt sich das Intro überspringen, indem man beide Mausknöpfe gemeinsam drückt.

Hinweis: An dieser Stelle erlitt der Bürger, der ursprünglich für die Produktion dieses Handbuchs verantwortlich war, einen 'ernsten mentalen Zusammenbruch'. Das Omnibrain entschuldigt sich deshalb für den Mangel an Qualität, den der Rest der Seiten aufweist. Ein Update folgt in Kürze...

Mauszeiger, und wie man sie deutet_

Die im Spiel auftauchenden Mauszeiger können grundsätzlich in zwei Kategorien unterteilt werden: ein Standard-Set und ein Spezial-Set.

Allen liegt jedoch folgendes gemeinsames Erkennungsmerkmal zugrunde: durch Klick auf einen HITBOX-Bereich mit der linken Maustaste wird eine Aktion durchgeführt. Eine HITBOX ist ein Bildschirmbereich, mit dem interagiert werden kann. Sobald der Mauszeiger sich über einer HITBOX befindet, wird er animiert dargestellt und die Bezeichnung des Gegenstandes wird eingeblendet (sofern im Orakel die betreffende Option eingestellt ist).

Standardmauszeiger für Floyd_

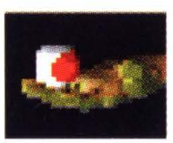
Durch Druck auf den rechten Mausknopf, können die einzelnen Zeiger durchlaufen werden.

Gehe zu_

Dies ist der normale Standardzeiger, mit welchem Floyd angewiesen wird, an eine bestimmte Stelle zu laufen. Er dient auch als Default-Symbol.

Hebe auf_

Dieser Zeiger weist Floyd an, einen Gegenstand aufzuheben und ihn in sein Orakel abzulegen.



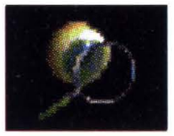
Aktion_

Der AKTION-Zeiger wird eingesetzt, wenn eine Handlung an einem einzelnen Gegenstand erforderlich ist. Angewendet auf eine Tür, bewirkt er, daß sie sich öffnet - angewendet auf ein Buch, daß Floyd darin liest. Floyd versucht stets, einen Gegenstand auf die jeweils sinnvollste Art zu benutzen.

Doppel-Aktion_

Mittels dieses Zeigers lassen sich 2 Gegenstände gemeinsam verwenden. Floyd kann so einen Gegenstand an einen anderen Bürger übergeben oder 2 Objekte in seinem Orakel miteinander kombinieren. Nach dem Klick auf

den ersten Gegenstand erscheint ein FRAGEZEICHEN, mit welchem anschließend der zweite angewählt werden muß. Die Reihenfolge welches Objekt Floyd zuerst anklickt spielt dabei keine Rolle.



Schaue an_

Mit diesem Befehl betrachtet Floyd einen Gegenstand am Bildschirm oder in seinem Orakel genauer, und teilt Ihnen mit, was er darüber weiß.

Fragezeichen_

Dieser Mauszeiger zeigt Ihnen an, daß Sie einen anderen Gegenstand oder eine andere Person anklicken müssen, um eine DOPPEL-AKTION abzuschließen. Er erscheint außerdem bei Dialogen, wenn Sie einen Antwortsatz auswählen müssen.

Standardmauszeiger für SAM_

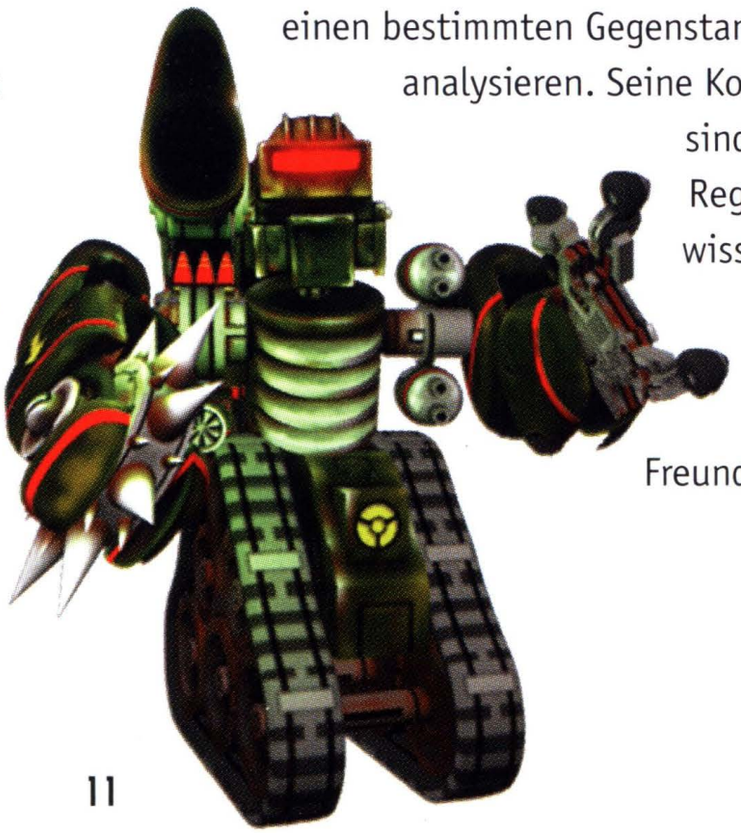
An manchen Stellen im Spiel wechselt die Kontrolle von Floyd auf seinen Roboter-Freund SAM über, der über ein eigenes Spezial-Set an Zeigern aufweist. Genau wie bei Floyd lassen sich auch hier die einzelnen Zeiger durch Drücken des rechten Mausknopfes durchlaufen. Sie werden bemerken, daß SAM keinen Zugang zur Orakel-Datenbank hat und deshalb auch keine Objekte manipulieren kann. Alles was er mit seinem Traktorstrahl einsammelt, landet automatisch in Floyds Datenbank.

Rolle nach_

Dies ist der normale Standardzeiger, der SAM befiehlt, sich an eine bestimmte Stelle zu bewegen.

Analysiere_

Ähnlich wie Floyds SCHAUE AN-Kommando, erlaubt dieser Zeiger SAM einen bestimmten Gegenstand zu analysieren. Seine Kommentare sind in der Regel jedoch wissenschaftlicher als die seines Freundes Floyd.



Traktorstrahl _

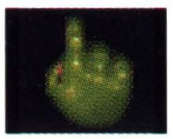
Mit diesem Kommando kann SAM - ähnlich wie Floyd - Gegenstände einsammeln, sogar über eine wesentlich größere Distanz hinweg. Jeder aufgehobene Gegenstand landet automatisch in Floyds Orakel.

Zerstören und Verhören _

SAM ist mit einer Vielzahl unterschiedlicher Massenvernichtungswaffen ausgestattet, die durch diesen Zeiger kontrolliert werden. Aufgrund des speziellen Designs der 13'er-Reihe steuert dieses Kommando außerdem SAMs AARRRGGH™ Verhör-Software. Das Anwählen eines Objekts oder einer Person wird SAM veranlassen, die jeweils passende Aktion durchzuführen (es sei denn, er ist verwirrt und feuert einfach drauf los).

Spezial-Mauszeiger _

Diese Zeiger (von denen es einige gibt) erscheinen automatisch, wenn eine spezielle Aktion erforderlich ist. In der Regel werden sie immer nur für diese eine Aktion benötigt und eingesetzt.



Knopfdruck _

An manchen Stellen im Spiel kann Floyd Computer-Terminals oder andere per Knopfdruck gesteuerte Maschinen bedienen. In solchen Fällen erscheint dieser Zeiger, der anschließend sofort wieder verschwindet.

Fliege nach _

Wenn Floyd sich auf der Karte mit den einzelnen Himmelskörpern befindet, dann kann er mittels dieses Zeigers das Ziel auswählen, das er anfliegen möchte.

Mische Chemikalien _

In einem bestimmten Puzzle muß Floyd mehrere Chemikalien zusammenmischen. Dieser Zeiger erlaubt es ihm, Substanzen aus Gläsern und Kolben aufzunehmen und in Apparaturen zu gießen.

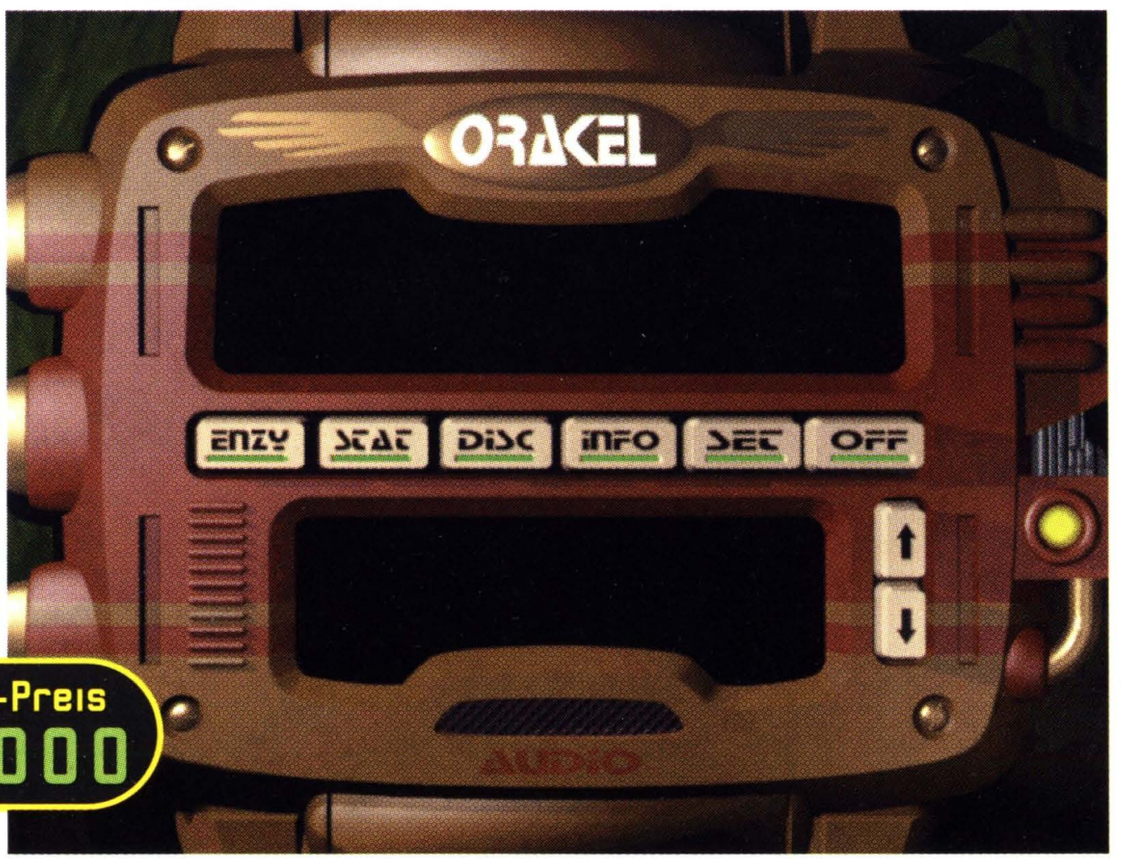
Außer den oben erklärten können im Spiel noch weitere Mauszeiger auftauchen. Die Bürger werden gebeten, in solchen Fällen Ihr von Omnibrain verliehenes Gehirn einzusetzen, um die jeweilige Funktion selbst zu erkennen.

Die Orakel-Datenbank_

Büger Floyd ist mit einem ORAKEL Datenbank und Objekt-Verwaltungs-System ausgestattet, welches sich durch Anklicken des Symbols in der linken oberen Bildschirmecke öffnen läßt. Über Druck auf den 'Disk'-Knopf in der Orakel-Datenbank läßt sich das Spiel speichern, ein Spielstand laden oder das Spiel verlassen. Die Funktion der anderen Knöpfffffff...

HINWEIS:

Das Omnibrain entschuldigt sich für diesen völlig unbrauchbaren Abschnitt. Der verantwortliche Bürger sollte eigentlich einer Persönlichkeitsumstrukturierung unterzogen werden, durch einen dummen Zufall wurde er jedoch zu Pflanzendünger recyclet. Anbei finden Sie aber eine Werbeanzeige, die vielleicht etwas mehr Licht in die Funktionen Ihrer Orakel-Datenbank bringt.



Zugang zu Ihrer Orakel-Datenbank erhalten Sie durch Klick auf das Symbol in der linken oberen Bildschirmecke. SAM verfügt über keine eigene Datenbank, alle Gegenstände die er mit seinem Traktorstrahl einsammelt landen aber automatisch in Ihrem Orakel.

Kleines F-Tasten 1x1_

Der SET-Knopf_

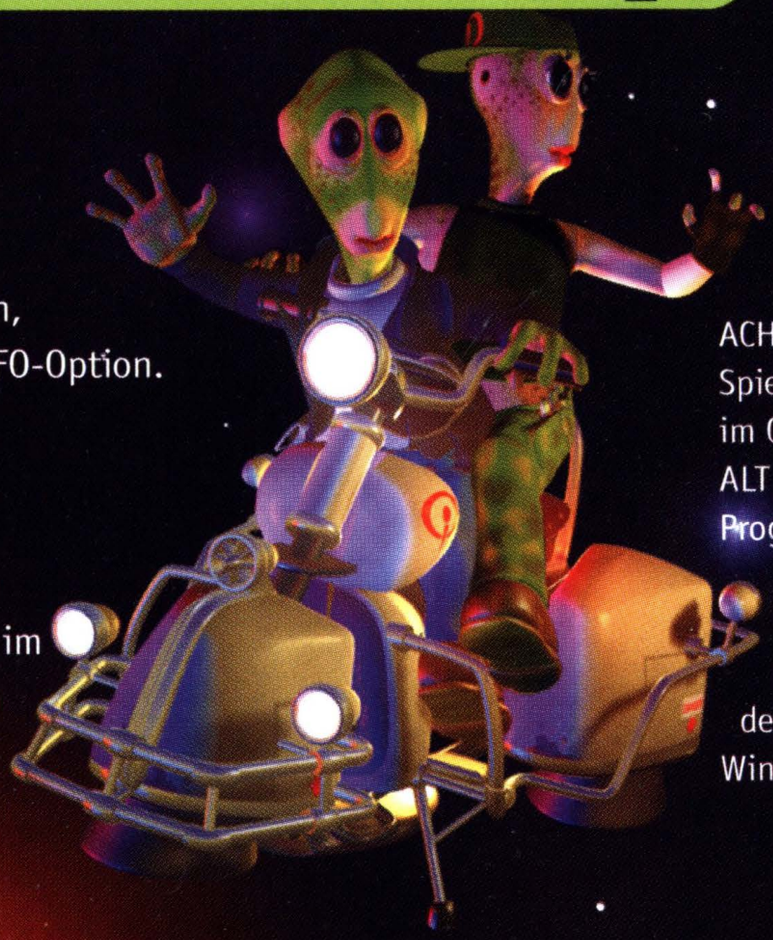
Der SET-Knopf in Ihrem Orakel erlaubt es Ihnen, individuelle Spieleinstellungen vorzunehmen, darunter die Aktivierung der INFO-Option.

Der (verräterische) INFO-Knopf_

Einmal aktiviert, gibt Ihnen die INFO-Option Hinweise, falls Sie im Spiel nicht mehr weiterkommen sollten. Bitte beachten Sie jedoch, daß diese Funktion in höchstem Maße verräterisch ist und eine sofortige Persönlichkeitsumstrukturierung nach sich zieht.

Die brandneue F9-Funktion_

Wenn sich der Mauszeiger über einem Objekt befindet, wird normalerweise eine kurze Textbeschreibung eingeblendet. Sollten Sie diese gesonderte Kennzeichnung nicht wünschen, so können Sie sie durch Druck der F9-Taste aus- bzw. einschalten.



ACHTUNG: Bitte Verlassen Sie das Spiel stets durch den Disk-Knopf im Orakel, und drücken Sie nicht ALT + F4, da diese Art der Programmbeendung vom Omnibrain nicht zugelassen wurde. Wechseln Sie außerdem niemals während des Spielens in eine andere Windows®- Applikation.

Die Charaktertausch-F7-Funktion_

In jenen Augenblicken im Spiel, in denen Sie mehr als einen Charakter steuern, erscheint ein spezielles Symbol neben dem Orakel-Icon, mit dem Sie zwischen den Figuren hin und her springen können. Faule Bürger, denen selbst durch einen Motivations-Offizier nicht mehr zu helfen ist, dürfen aber auch durch Druck auf die F7-Taste zwischen den Charakteren wechseln.

Tips und Hinweise_

Die Schluß-mit-den-Zwischensequenzen-Option_

Obwohl das Omnibrain jedem Bürger befiehlt, sich jede Zwischensequenz zumindest einmal anzuschauen, läßt sich durch den gemeinsamen Druck beider Mausknöpfe eine Szene jederzeit abbrechen und mit dem eigentlichen Spiel fortfahren.

Die Option für Ungeduldige_

Gesprochene Zeilen können durch Druck des rechten Mausknopfes übersprungen werden, obwohl dies wenig ratsam ist, da so wertvolle Details und Hinweise verlorengehen. Bitte mit Vorsicht einsetzen.

Die Close-up-Verlassen-Option_

Sie können von jeder beliebigen Nahaufnahme aus (z.B. im Orakel-Screen) ins Spiel zurückkehren, indem Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms bewegen.

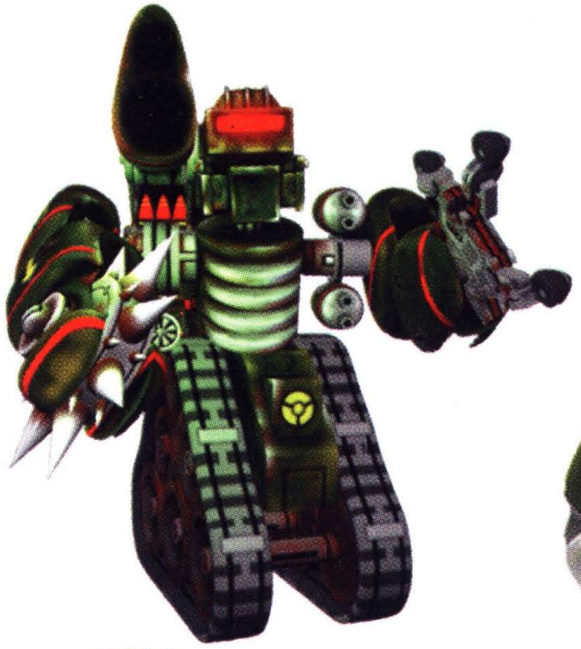
Die Maus-Option_

Da Floyd voll Windows®95 kompatibel ist, läßt sich die Mausgeschwindigkeit nur in der Systemsteuerung von Windows ändern. Bitte beachten Sie, daß das Omnibrain keinerlei Verantwortung für die volle Funktionsfähigkeit dieser Option übernimmt, da sie nicht Teil des Spieles ist, sondern zu Windows®95 gehört.

Folgende Bürger können Ihnen auf Ihrer Reise begegnen_

Floyd

Ein sanftmütiger Kornkreis-Erzeuger, der sich vom braven Bürger zum mutigen Helden mausert.



SAM

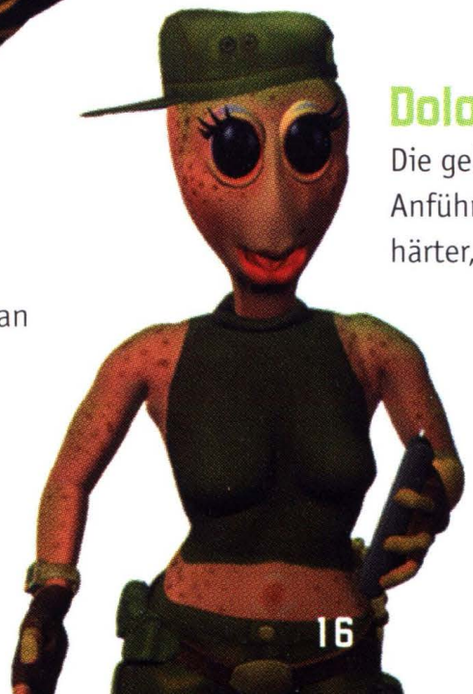
Sein Name steht für „Skrupellos aus Mordlust" - noch Fragen?

Major Benson

Ein zu den Rebellen übergelaufener Konzern-Agent. Oder etwa doch nicht?

Mandrin

Der Befehlshaber der Rebellen und ein Veteran im Kampf gegen das Omnibrain.



Dolores

Die geborene Anführerin: hart, härter, knallhart!

Opa

Floyds vor langer Zeit verstorbener aber nichtsdestotrotz quicklebendiger Großvater.

FKSZ

Gefängniswache

Halb Alien, halb Maschine - ganz Wache.

Docking-Controller

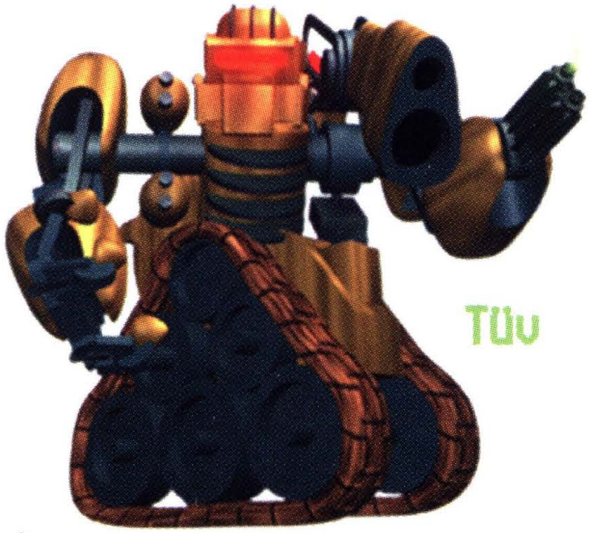
Ein Raumhafen-Angestellter mit einem merkwürdigen Akzent.

Agent 32

Ein Konzern-Spion und Hobby-Impressionist.

Glücksdroide

Immer schön lächeln - sonst löscht er Sie aus!



TÜV

Filbert

Floyds abgrundtief böser Bruder mit wissenschaftlichen Ambitionen.

Das Fenster zu Omnibrain_

Floyd wurde ausschließlich für Windows®95 und DirectX™ entwickelt. Es ist deshalb höchst unwahrscheinlich, daß auftretende Probleme im Zusammenhang mit unserer Software stehen.

Technischer Support_

Floyd benutzt Microsoft® DirectX™ für Windows®95. Die erste Ausgabe von Floyd wird zwar zusammen mit DirectX™5 ausgeliefert, das Spiel läuft aber auch reibungslos mit älteren DirectX™-Versionen.

DirectX™5 ist die neueste Version (August 1997) eines Programmes, das von Microsoft® entwickelt wurde, um die Geschwindigkeit von Spielen unter Windows®95 zu optimieren. Leider haben bislang nicht alle Hardwarehersteller DirectX™ kompatible Treiber produziert oder ihren Produkten beigelegt.

Wenden Sie sich bei Hardwareproblemen bitte immer direkt an den jeweiligen Hersteller.

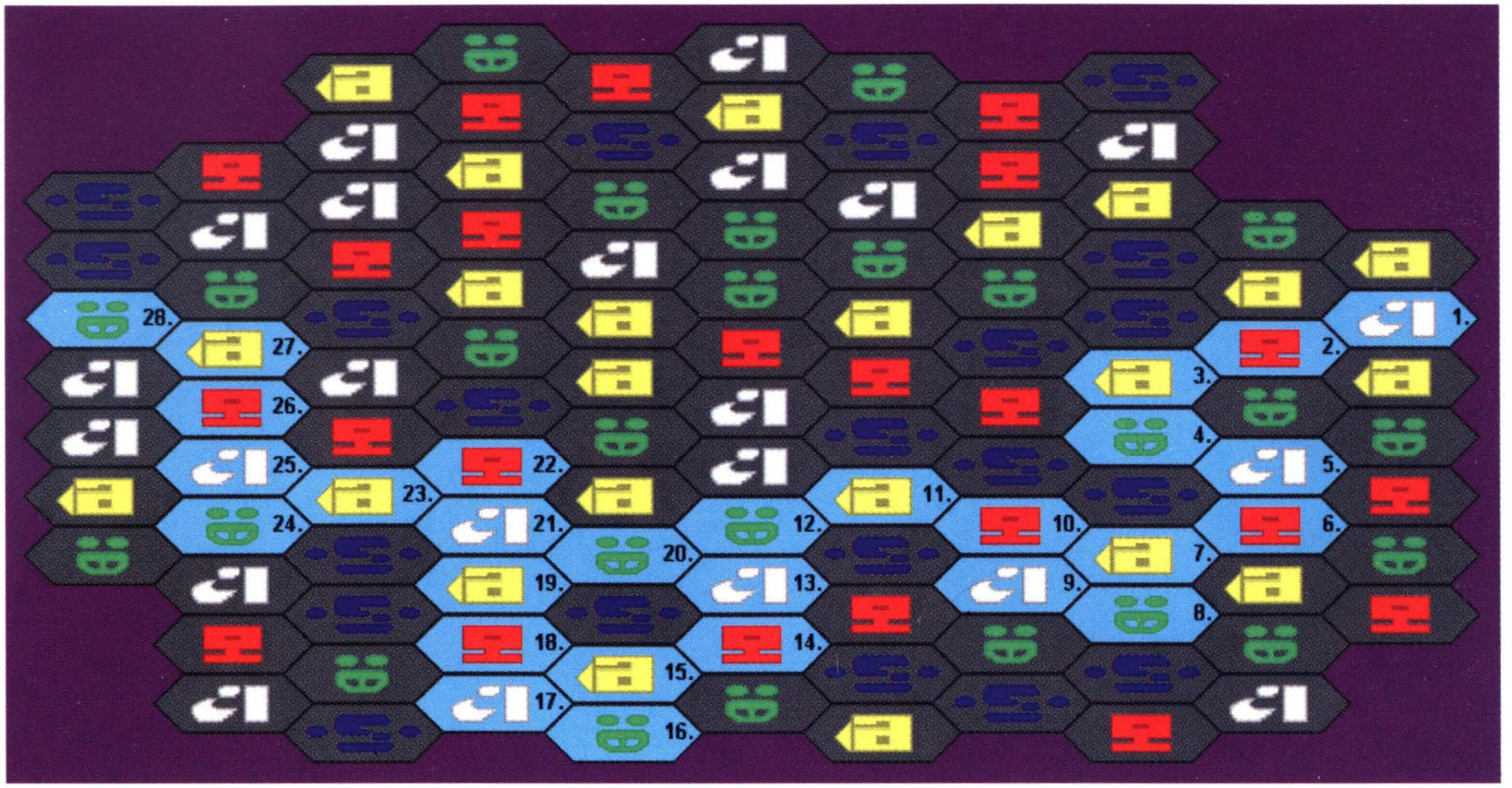
Sollten Sie noch Fragen zum Spiel haben oder an einer Stelle nicht mehr weiterkommen, dann rufen Sie bitte die BOMICO-Hotline werktags von 15:00 bis 19:00 Uhr unter der Telefonnummer 06103/334 444 an. Die Hotline Fax-Nummer lautet: 06103/334 600. Selbstverständlich sind wir auch über Internet erreichbar - Sie finden unsere Homepage unter: www.bomico.de

Ein kleiner Hinweis zum Schluß_

In seiner unermeßlichen Güte und Weisheit hat unser aller Freund Omnibrain dem Abdruck eines Textauszuges aus dem offiziellen Lösungsmagazin zugestimmt, auf daß alle ratlosen Bürger die Erleuchtung überkomme und sie das Omnibrain loben und preisen. Im kompletten Magazin, das jeder Bürger mit beigelegter Postkarte direkt beim Konzern bestellen kann, finden sich neben dem detaillierten Lösungsweg noch unzählige andere hilfreiche Hintergrundinformationen, Karten, Bilder und sogar ein Interview mit den verräterischen Machern dieser CD-ROM. Jene Bürger, die lieber alle Rätsel alleine und ohne Hilfe lösen wollen, sollten an dieser Stelle nicht weiterlesen und das Handbuch sofort an einen Vollstrecker übergeben.

In Metro Prime: Aller Anfang ist schwer_

Zu Beginn sitzt Floyd im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, fest und benötigt erst einmal ein geeignetes Transportmittel, um von dort weg zu kommen. Beim Durchsuchen des verwüsteten Ministeriums fallen ihm vor allem der Vidschirm und der Teleporter ins Auge, welcher nicht mehr ganz ordnungsgemäß zu funktionieren scheint. Beim Aktivieren des Vidschirms, erhält Floyd die Nachricht, daß sein Space-Bike repariert und vor der Tür des Ministeriums geparkt wurde. Allerdings darf er es nicht benutzen, solange er nicht eine entsprechende Schutzkleidung trägt. Indem Floyd die Puppe seines Erd-Idols James Dean einsammelt und im Teleporter vergrößert, erhält er eine schicke Lederjacke, die er gegen seinen Laborkittel eintauscht. Jetzt muß er sich nur noch den Helm aus dem Schrank unter dem Vidschirm nehmen und schon kann die Reise losgehen.



Cygnus Alpha: Blau ist die Farbe, die dich verletzt _

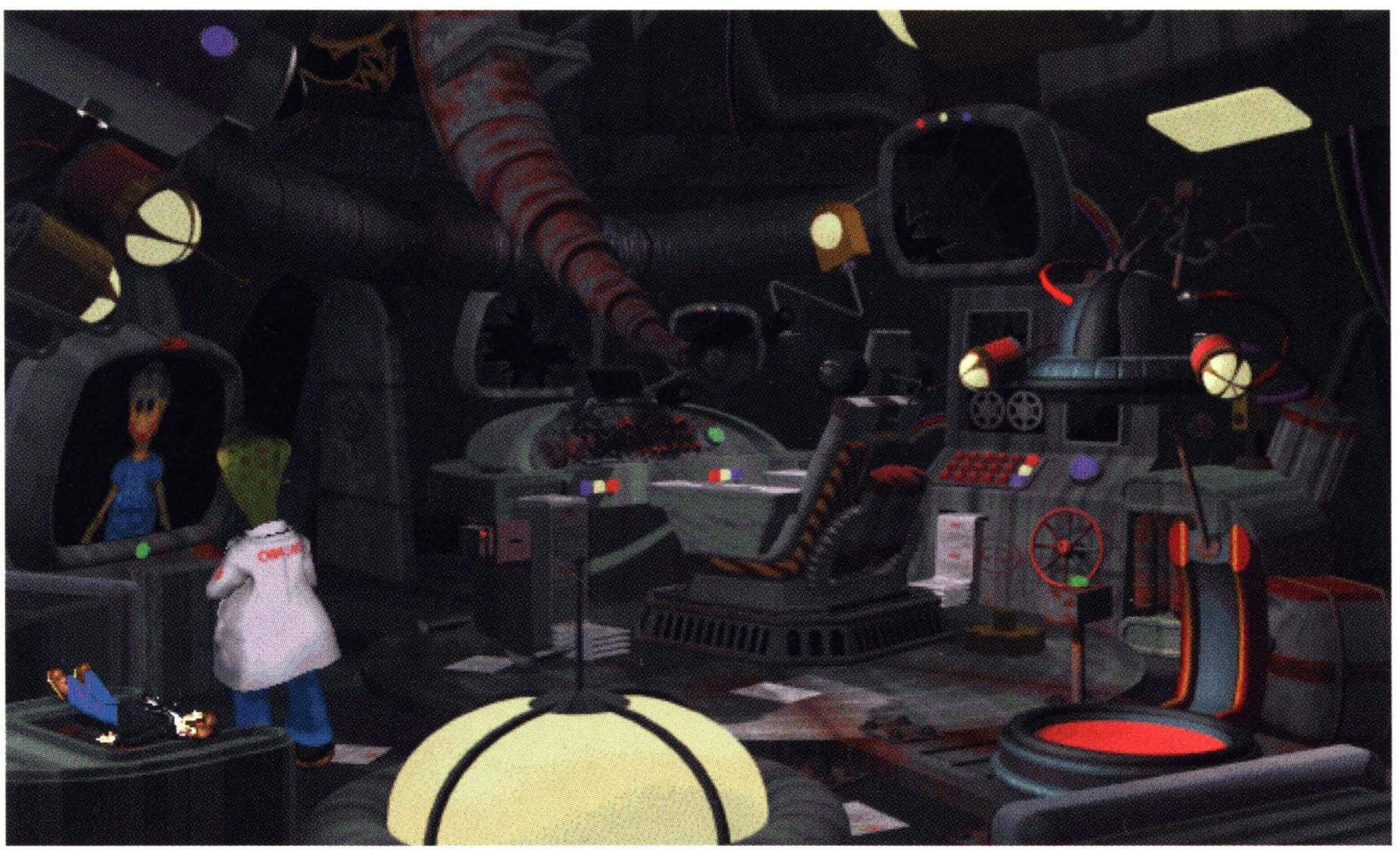
Zu seinem Erstaunen trifft Floyd am anderen Ende der Röhre auf Dolores, die ihm einige interessante Neuigkeiten eröffnet und seine Orakel-Datenbank ein wenig umkonfiguriert. Außerdem übergibt sie ihm nach einem weiteren kleinen Plausch eine manipulierte, rote Puppe, die Floyd dankend in seinem Inventar verschwinden läßt. Aus dem großen Gerümpelhaufen nimmt er sich weitere fünf der vermeintlich niedlichen Spielzeugroboter und kriecht anschließend die Röhre zurück in die Fabrikationshalle.

Floyd begibt sich wieder in den Gefängnishof und legt die fünf Verräter-Kracher vor das Gitter des Ventilationsschachtes. Die sechste, von Dolores umgebaute Puppe dient als Zünder, um dem Lüftungsgitter ein kurzes und effektvolles Ende zu bereiten und in den dahinterliegenden Raum vorzudringen. Hier wird es Zeit ein wenig in dem aus Floyds Zelle

mitgenommenen Weisungskatalog zu schmökern und auf diese Weise hinter die richtige Farbreihenfolge zu kommen, in der sich das Feld mit den blinkenden Bodenplatten überwinden läßt.

Dieses Rätsel ist etwas knifflig, da Floyd nicht nur stets in der Farbreihenfolge weiß, rot, gelb, grün über die Bodenplatten springen muß, sondern außerdem immer nur auf eine Platte hüpfen darf, wenn diese gerade in ihrer Originalfarbe aufleuchtet.

Sobald Floyd die erste Platte betreten hat, beginnen die Symbole ständig ihre Farbe zu wechseln, anhand ihres Aussehens, läßt sich allerdings ihre Ursprungsfarbe erkennen, da jeder Farbton jeweils einem der fünf verschiedenen Symbole zugewiesen ist.



Der Waldplanet Filb: Die Tupfenfreie Trauerschnepfe_

Floyd nimmt sich das Gott-Kostüm und benutzt es mit Filberts Projektor, worauf die Eingeborenen in alle Richtungen ausschwärmen, um eine Tupfenfreie Trauerschnepfe als Opfergabe zu suchen. Floyd übergibt das Kommando an SAM und dieser rollt auf die Bergspitze und absolviert ein kleines Schußtraining. Als Zielscheibe dient dabei der Vogel, der hier seine Kreise zieht. Danach kehrt SAM ins Labor zurück und überläßt die Kontrolle wieder Floyd, der sich den gerösteten Vogel holt und ihn auf den Stein (Vorsicht: schwer zu entdecken, da recht klein!) direkt neben der kaputten Brücke legt. Wenn Floyd die Szenerie verläßt, beginnen hinter seinem Rücken die Eingeborenen die Brücke zu reparieren, um an den Vogel zu gelangen. Der Weg zurück zum Transporter ist nun frei...

Informationen für verzweifelte Bürger (siehe auch 'Verräter')_

Floyd ist ein großes, komplexes Abenteuer und von Zeit zu Zeit wird es Ihnen sicherlich passieren, daß Sie an einem bestimmten Punkt nicht mehr weiterkommen. Bitte beantragen Sie in solch einem Falle sofort eine Persönlichkeitsumstrukturierung, verbunden mit einer Gehirnerweiterung. Sollte sich wider Erwarten kein Vollstrecker in Ihrer Nähe befinden, so suchen Sie bitte Lhren Software Händler auf, und erwerben Sie das offizielle Lösungsmagazin, welches Sie auch über BOMICO beziehen können. Selbstverständlich können Sie auch unsere BOMICO-Hotline anrufen, die Ihnen werktags von 15:00 bis 19:00 Uhr unter der Telefonnummer **06103-334 444** Auskunft erteilt. Im Internet finden Sie unsere Homepage unter: www.bomico.de

Simon the Sorcerer I + II

Simon the Sorcerer III

Voraussichtlich 1998 erhältlich _

Copyright_

Achtung: An alle Bürger des Planeten 432-233-233 (auch bekannt als Erde).

Dieses Computerprogramm ist geschützt durch nationale, internationale, galaktische und intergalaktische Gesetze. Jede Art von Vervielfältigung, Verleih oder Abdruck einzelner Teile oder der gesamten Software ohne die ausdrückliche Genehmigung von Adventure Soft verstößt gegen oben genannte Gesetze und zieht eine SOFORTIGE ELIMINIERUNG AUS SICHERHEITSGRÜNDEN nach sich. Denken Sie daran: Das Omnibrain beobachtet Sie - IMMER!

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

ADVENTURE SOFT

Adventure Soft (U.K.) Limited,
PO Box 786, Sutton Coldfield, West Midlands, B75 5RS, U.K.
Telefon: 0044- 121 308 8900 Fax: 0044- 121 308 8815 http://www.adventuresoft.com